

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GEOVANE SANTOS DA SILVA

**Relato de experiência sobre o uso da Mesa Educacional *Kid Together* como
ferramenta de ensino/aprendizagem em uma turma de educação infantil na
cidade de Pinhais-PR.**

CURITIBA

2015

GEOVANE SANTOS DA SILVA

**Relato de experiência sobre o uso da Mesa Educacional *Kid Together* como
ferramenta de ensino/aprendizagem em uma turma de educação infantil na
cidade de Pinhais-PR.**

Artigo de conclusão de curso, apresentado como requisito
parcial para a obtenção de título de Especialista em Mídias
Integradas na Educação pela Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Denise Eurich Colatusso

CURITIBA

2015

Relato de experiência sobre o uso da Mesa Educacional *Kid Together* como ferramenta de ensino/aprendizagem em uma turma de educação infantil na cidade de Pinhais-PR.

SILVA, GEOVANE SANTOS DA

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR

Polo UAB de Apoio Presencial em Paranaguá/PR

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo investigar a utilização da Mesa Pedagógica Positivo como ferramenta pedagógica no processo de ensino/aprendizagem numa turma de pré-escolar I. A investigação foi realizada no Centro Municipal de Educação Infantil Tia Marlene localizado na cidade de Pinhais – PR. A experiência foi feita durante o segundo semestre do ano 2014. Assim apresenta o encaminhamento metodológico realizado pelo professor e a descrição de como foram realizadas as atividades. A pesquisa foi desenvolvida a partir dos planos de aula e dos registros de observações diárias do professor. As atividades analisadas visavam atender os objetivos específicos do conteúdo de Produção em Artes Visuais. Para isso, o professor utilizou a Mesa Pedagógica como um dos recursos e isso ocorreu por meio de atividades desenvolvidas com o software Super Artista Mágico, parte integrante da mesa.

Palavras-chave: Mesa Pedagógica; Educação Infantil; Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo busca abordar como tem sido a utilização da Mesa Educacional *Kid Together* como recurso pedagógico, a partir de uma experiência vivida durante o segundo semestre ano de 2014, entre os meses de agosto a dezembro. Foi aplicada com uma turma de educação infantil com 24 crianças, com idades entre 4 e 5 anos, do Centro Municipal de Educação Infantil Tia Marlene, no Município de Pinhais.

A Mesa Educacional *Kid Together* (figura 1) é composta por um conjunto de elementos eletrônicos (hardware), materiais de apoio (régua, sólidos geométricos e cartões ilustrados) e também softwares com jogos e aplicativos que oferecem diferentes possibilidades de utilização em conjunto com o trabalho pedagógico desenvolvido em sala de aula e, a partir de agora, ela será citada também, como Mesa Pedagógica Positivo.

A necessidade dessa pesquisa surge a partir no momento que a Secretaria Municipal de Educação de Pinhais disponibiliza para as turmas de pré-escolar I, a chamada Mesa Pedagógica Positivo e por ser previsto o uso das novas tecnologias de informação e comunicação como um dos itens que compõem a organização do trabalho pedagógico nas instituições municipais que atendem à educação infantil.

Portanto, é preciso analisar se a utilização desta ferramenta como recurso pedagógico tem contribuído com a aprendizagem e com o trabalho pedagógico que ocorre dentro de Centro Municipal de Educação infantil.

Não se pode descartar a possibilidade da não contribuição com o processo ensino/aprendizagem, e caso isso ocorra é preciso apontar possíveis complicadores que contribuem para tal.

Com a disponibilização da Mesa Pedagógica Positivo nas unidades de ensino municipal de Pinhais, a qual dever ser utilizada como um recurso pedagógico na educação infantil, de que forma se dá a utilização desta mesa em uma turma de pré escolar I?

Esse estudo ocorreu por meio de observação no que se refere ao uso e aplicabilidades de um software disponível na referida mesa e à forma com que as crianças interagem. A avaliação se deu por meio de registros e anotações do professor que aplicou as atividades. Por isso há um detalhamento do encaminhamento metodológico feito pelo professor, para que haja uma melhor

compreensão de como foram as atividades desenvolvidas e como ocorreu o processo avaliativo.

Também vale ressaltar que a prática pedagógica nos Centros Municipais de Educação Infantil de Pinhais se dá por meio da metodologia de projetos. A investigação do presente artigo está relacionada ao projeto intitulado Arte e Matemática, porém, a experimentação em análise se desenvolveu a partir das atividades relacionadas a um conteúdo específico, ou seja, Produção em Artes Visuais, o qual está previsto na Proposta Pedagógica Curricular da Educação Infantil de Pinhais, na qual o eixo norteador para o processo de ensino/aprendizagem é Arte.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O advento das tecnologias da informação e comunicação tem sido tema de debate em diferentes segmentos da sociedade neste início de século XXI. A presença e uso de diferentes instrumentos midiáticos no ambiente escolar é algo facilmente perceptível.

Com as novas mudanças culturais provocadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação “é necessário e fundamental repensar as políticas culturais, de comunicação e a educação, a fim de promover o exercício e o avanço da democracia” (BARBERO,2004, grifo meu).

A escola por fazer parte da sociedade também está sujeita às transformações socioculturais, portanto, não há como abster-se desse debate e também não se apropriar desses recursos.

A atividade educativa não deixa de ser uma ação sociocultural sujeita a ser seduzida pelas ferramentas midiáticas, cabe ao educador se perguntar que forma a mídia pode contribuir com o processo pedagógico pelo qual o educador é responsável na sala de aula (LEITE et al., 2011, p.61).

Por outro lado, a sobreposição da ideia de que a escola não sobreviveria sem a apropriação das novas tecnologias não mais é, que uma “ideologia tecnicista, a qual não oferece escolhas, e não aceita críticas em relação ao uso do computador pelas crianças, ao contrário se vê isso como algo promissor, tanto que há quem defenda o uso desde o jardim de infância” (WOLTON, p. 32, 2010).

De acordo com Citelli (2004), os estudos entre as inter-relações entre educação e comunicação são recorrentes desde a década de 1930 com a expansão dos meios de comunicação de massa.

O rádio, a televisão e computador oferecem novos caminhos para a prática pedagógica, porém por mais atrativos e sedutores que sejam esses meios de comunicação eles não possuem a mesma eficácia da comunicação humana, sem esta não existe transmissão de conhecimento nem de educação (WOLTON, p.47, 2010).

Considerando a citação acima de Dominique Wolton pode-se considerar que o uso das tecnologias de informação e comunicação na sala de aula não substitui o papel do professor e são apenas utilizadas de forma estratégica no processo de ensino-aprendizagem, elas por si só não são suficientes.

No mundo contemporâneo e globalizado a exposição das crianças à mídia vem se tornando uma prática cotidiana e com uma intensidade crescente.

“Vejo como evidente que os meios de comunicação exercem uma *função pedagógica básica*, a socialização dos indivíduos... porém a escola não deixa de ser uma das fontes primárias da educação e formação moral das crianças, mas mesmo assim a mídia exerce influência sobre essas instituições” (MOREIRA et al., 2003 p.1216).

A Mesa Pedagógica Positivo é um dos recursos tecnológicos que vem sendo utilizados em escolas de diferentes cidades do Brasil.

A Mesa Pedagógica oferece inúmeros recursos para o trabalho pedagógico do professor, assim ele pode planejar suas aulas com atividades desenvolvidas na mesa, que é uma ferramenta importante de motivação para os alunos, além de promover novas aprendizagens e permitir o trabalho em grupo. (GAELZER, p. 21, 2012).

Em seus estudos sobre a Mesa Pedagógica (SOUZA, p. 28, 2012) a considera como um elemento importante tanto para o educador quanto para o educando, que permite a vivência de situações desafiadoras na construção do conhecimento.

Para melhor compreender a relação atual dos meios de comunicação com a prática pedagógica é que se faz necessário uma investigação empírica.

O presente artigo procura expor como foi a utilização da Mesa Pedagógica Positivo em uma turma específica de educação infantil da cidade de Pinhais e, para isso, levou-se em consideração a metodologia de ensino adotada no município.

Em Pinhais, a prática pedagógica na educação infantil “é baseada na concepção sugerida por João Luiz Gasparin, com o desenvolvimento do trabalho distribuído em cinco passos: a prática social inicial do educando, a problematização, a instrumentalização, a cartase e prática social final. (PINHAIS, 2013, p. 49).

O ponto de partida do trabalho pedagógico é a prática social do sujeito, junto a Pedagogia de Projetos por meio do levantamento inicial do conhecimento que as crianças já possuem de um determinado assunto, a partir daí o educador/professor estabelece a relação de conteúdos a serem abordados e proporcionam o debate de acordo com a vivência dos educandos. (PINHAIS, 2013, p. 49).

Fundamentalmente, “a rotina da sala de aula deve estar de acordo com o projeto, em diferentes momentos como roda de conversa, brincadeiras, contação de histórias, trabalhos manuais, entre outros.” (PINHAIS, 2013, p. 76).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Dentre os diferentes instrumentos e recursos tecnológicos disponibilizados nos Centros de Educação Infantil de Pinhais- PR, a Mesa Pedagógica Educacional Plus Positivo, tem sido utilizada como uma ferramenta didática pelos educadores das turmas de pré-escolar I.

A Proposta Pedagógica Curricular da Educação Infantil de Pinhais prevê a utilização das novas tecnologias como uma das ferramentas que poderão auxiliar a organização do trabalho pedagógico desenvolvido nas unidades de ensino. Consta na mesma, “as mesas pedagógicas podem proporcionar de forma diferenciada e lúdica, a realização de várias atividades educativas, as quais podem contribuir com a construção do conhecimento e com do desenvolvimento cognitivo”. (PINHAIS, p. 81, 2013).

O presente artigo não irá discutir a utilização da mesa pedagógica por um conjunto de educadores, mas sim, a partir da experiência vivida pelo proponente, em uma turma específica, ou seja, com crianças de 4 a 5 anos da pré-escola I.

FIGURA 1- MESA PEDAGÓGICA POSITIVO.



FONTE: POSITIVO INFORMÁTICA (2015).

As observações e registros se deram durante a usabilidade da mesa em diferentes atividades realizadas no segundo semestre de 2014, porém é importante salientar que nos Centros Municipais de Educação Infantil de Pinhais os educadores trabalham com a metodologia de projetos, por isso, as atividades desenvolvidas com a mesa pedagógica sempre procuram atender às necessidades e objetivos propostos em diferentes projetos.

Assim, para cada projeto, o educador procurou diferentes recursos que o pudessem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, porém não se pode deixar de considerar que na metodologia de projetos os objetos de aprendizagem são traçados a partir das necessidades da turma. Para esta análise, foram colhidas informações de atividades relacionadas a um projeto específico, sendo ele: Arte e Matemática. Nele, o educador propõe, por meio de diferentes atividades, conciliar o ensino-aprendizagem de conteúdos dos dois eixos norteadores: Arte e Construção de Noções Matemáticas. Dentre essas atividades, estão as desenvolvidas por meio da mesa pedagógica.

As aulas sempre foram planejadas partindo-se da necessidade e interesse dos alunos, por isso, os momentos de investigação do professor se deram por

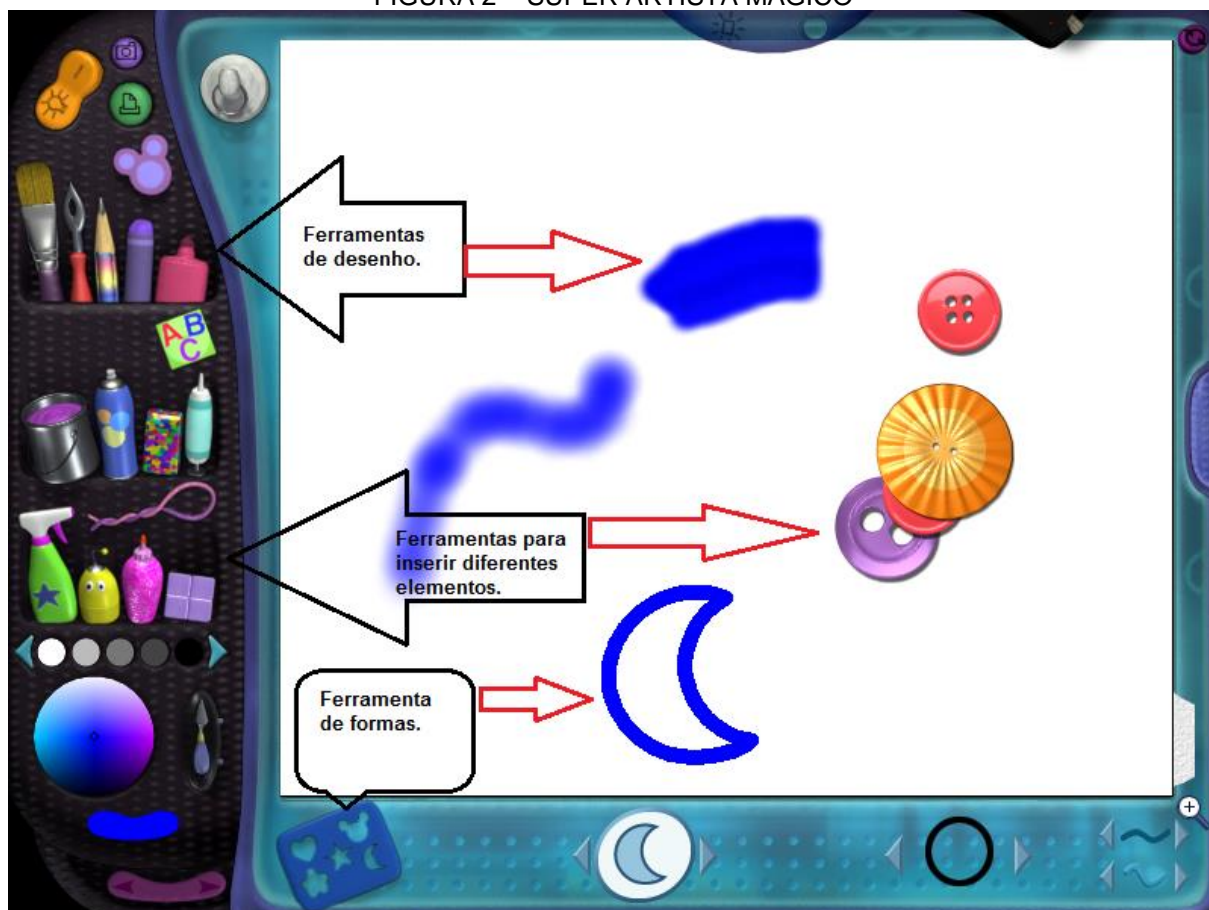
significativos momentos nas rodas de conversa. Devido à idade das crianças, o educador escolhia o conteúdo e ao iniciar a conversa com a turma propunha uma discussão sobre um assunto relacionado. A problematização surgia a partir dessas rodas de conversa, que possibilitavam ao professor identificar as necessidades e anseios dos alunos e como consequência traçar os objetivos de aprendizagem.

Tendo objetivos de aprendizagem definidos, o educador partia para outra etapa, que seria o planejamento de aulas com a proposição de atividades específicas para atender tais objetivos, momento em que ele definia quais as atividades da mesa pedagógica poderiam contribuir com o desenvolvimento do projeto, sendo que estas foram:

- Investigação por meio de roda da conversa para verificar quais e quantas crianças já haviam operado um computador. Seguida de experimentação na mesa pedagógica, durante três aulas seguidas. As crianças puderam brincar livremente na mesa, para experimentar intuitivamente as diferentes ferramentas oferecidas pelo programa Super Artista Mágico (figura 2).
- Fazer um desenho livre por meio do Super Artista Mágico, utilizando as diferentes ferramentas e possibilidades oferecidas pelo software.
- Dividir a turma em dois grupos, onde um deveria realizar uma produção artística no papel com diferentes suportes gráficos, como pincel, giz de cera, lápis de cor, cola colorida entre outros. Enquanto o segundo grupo deveria realizar uma produção artística por meio do Super Artista Mágico.
- Novamente com dois grupos, sendo que um deveria realizar uma produção artística no papel com os diferentes suportes gráficos, e depois tentar repetir a mesma produção de forma digital por meio do Super Artista Mágico. Quanto ao outro grupo, seria o inverso, ou seja, primeiro realizar a produção no Super Artista Mágico e depois tentar reproduzir a mesma obra no papel com os diferentes suportes gráficos.

A forma com que essas atividades foram desenvolvidas estão descritas logo abaixo nos relatos das experiências.

FIGURA 2 – SUPER ARTISTA MÁGICO



FONTE: O AUTOR (2015).

3.1 RELATO DA EXPERIÊNCIA: ASPECTOS GERAIS

Antes de iniciar as atividades na mesa o professor entendeu que fosse necessária uma roda de conversa sobre as tecnologias da informação e comunicação, primeiro iniciou a roda de conversa perguntando para as crianças quem já sabia o que era um computador, após verificar que todas as crianças se manifestaram de forma positiva a pergunta, ou seja, todas disseram saber o que era o computador, o professor pediu para que cada uma dissesse de onde conhecia e se já havia mexido no computador.

As respostas foram muito parecidas, porém foi possível fazer uma divisão entre elas e agrupá-las em três tipos:

- na minha casa tem um computador e, pai e/ou mãe deixa eu jogar;
- na minha casa tem computador, mas não para criança mexer;

- na casa de algum parente tem um computador, mas nunca pode mexer.

Com a divisão o professor pode perceber que a maioria das crianças tinha a curiosidade de mexer (operar) em um computador, porém faltava oportunidade. A partir desta conversa o professor já dispunha de dados que lhe permitiram estabelecer qual seria o ponto de partida para iniciar o trabalho com a mesa pedagógica, vale ressaltar que esta mesa é um computador adaptado para o trabalho didático-pedagógico.

O próximo passo foi apresentar para as crianças a mesa pedagógica, o professor falou dos componentes e suas funcionalidades e fez uma demonstração através do Super Artista Mágico disponibilizado pela mesa pedagógica, em seguida oportunizou para que todas as crianças pudessem mexer e experimentar como funcionavam as ferramentas de desenho, ou seja, tiveram liberdade para escolher uma ferramenta de desenho e testar como funcionava. No planejamento e observações do professor nota-se que a preocupação neste primeiro momento foi oportunizar o contato direto das crianças com a mesa pedagógica, ou seja, aprenderem a manusear o *mouse* que também é adaptado, além de poderem se familiarizar com os jogos.

A turma foi dividida em grupos de até cinco crianças, o professor procurou colocar em cada grupo pelo menos uma criança que já havia jogado no computador de casa antes, o professor optou por essa forma de organizar, partindo do pressuposto que essas crianças poderiam ajudar os colegas que apresentassem alguma dificuldade, a atividade escolhida só permitia que uma criança interagisse por vez, sendo que as outras observavam atentas aguardando a sua vez.

Esta etapa inicial foi importante para que o professor pudesse avaliar qual seria seu ponto de partida, pois primeiro era necessário que as crianças soubessem manusear os componentes da mesa pedagógica, para só então depois o professor planejar atividades com objetivos de aprendizagem relacionados aos conteúdos.

Após três aulas em que as crianças puderam utilizar a mesa pedagógica de forma lúdica, já foi possível o professor observar que as crianças não apresentavam dificuldades no manuseio dos componentes da mesa pedagógica, assim ele pode registrar em sua avaliação diária uma adaptação positiva de toda a turma.

Com as crianças sabendo operar a mesa pedagógica o professor já pode dar sequência ao trabalho pedagógico, assim passou para a segunda etapa que foi a utilização da mesa pedagógica como suporte de ensino-aprendizagem.

A segunda etapa foi a de maior duração, pois foi planejada e subdividida de acordo com os conteúdos e objetivos de aprendizagem, estabelecidos no projeto de ensino da Arte. Por se tratar de crianças da educação infantil, as atividades sempre foram desenvolvidas com uma abordagem lúdica, ou seja, o professor sempre convidava as crianças para um jogo ou brincadeira na mesa pedagógica, isso possibilitava que ao mesmo tempo que as crianças brincavam elas aprendiam algo relacionado ao conteúdo.

A criança ao brincar desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, conforme desempenha múltiplos papéis, estimula competências cognitivas e interativas. É através da brincadeira que a criança elabora conflitos e ansiedades, demonstra sofrimentos e angústias que não sabe como explicar. Quando bem estimulada a brincadeira estimula a memória, desperta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior, além de possibilitar o exercício de diferentes níveis de atenção e motivação. (ANTUNES, p.31, 2010).

Além das atividades desenvolvidas na mesa pedagógica o professor planejou e desenvolveu atividades com diferentes recursos e materiais, na tentativa de possibilitar uma transposição da experiência vivida pela criança no ambiente virtual, oferecido pela mesa pedagógica, para uma experimentação concreta. O professor pretendia verificar:

- se as atividades desenvolvidas na mesa pedagógica contribuíam com o bom desempenho nas demais atividades desenvolvidas nos diferentes espaços da sala de aula;
- se as crianças conseguiriam associar as atividades da mesa pedagógica com as demais atividades propostas intencionalmente para essa verificação;
- ao traçar um objetivo de aprendizagem, em alguns momentos as atividades seriam iniciadas na mesa pedagógica e depois com outros recursos, ao inverter essa ordem, onde se concentrariam o maior número de dificuldades na assimilação do conhecimento.

3.2 RELATO DA EXPERIÊNCIA: ASPECTOS ESPECÍFICOS

Conforme citado, este relato está diretamente ligado ao projeto de ensino da Arte, de acordo com o planejamento do professor é possível observar que as atividades na mesa pedagógica se concentraram em um software específico, que aqui vou chamar de jogo, sendo ele: Super Artista Mágico.

O Super Artista Mágico, resumidamente seria um jogo que possibilita de modo virtual a experimentação no fazer artístico com diferentes ferramentas, dentre essas estão por exemplo, figuras, formas, traços, pinceis muitas outras. Sendo que para utilizar basta a criança selecionar a ferramenta com auxílio do mouse e desenhar sobre pano de fundo branco.

A compreensão do sentido pedagógico da palavra jogo, às vezes pode ser equivocada, atrelada ao sentido de competição numa perspectiva de vitória ou derrota. Na verdade o jogo pedagógico estabelece uma relação interpessoal, com objetivos definidos e é organizado por meio de regras. (ANTUNES, p. 46, 2010).

O professor optou por dar sequência ao trabalho pedagógico propondo uma atividade onde cada criança deveria criar algum desenho na mesa pedagógica através do jogo Super Artista Mágico, como elas já conheciam algumas ferramentas do jogo, com a atividade da primeira etapa puderam usar da criatividade livremente e explorar todas as ferramentas disponíveis. A única orientação dada pelo professor foi no sentido os recursos do jogo deveriam ser utilizados ao máximo possível.

Todas as criações das crianças eram salvas, o processo se desenvolveu ao longo do dia até que todas as crianças pudessem fazer suas respectivas criações. Na aula seguinte o educador com uso do equipamento multimídia projetou os desenhos das crianças um a um, e cada criança pode falar para a turma sobre o desenho que tinha feito. Ao final as crianças escolheram um desenho dentre todos para compor o portfólio da turma.

Ao observar o entusiasmo e envolvimento das crianças nesta atividade, uma semana após sua realização o educador partiu a segunda fase, que seria sem o uso da mesa pedagógica, mas sim com diferentes materiais que dão suporte no fazer artístico como: pinceis, tintas, cola colorida, revistas, tesoura, papéis em diferentes cores, texturas, gramaturas e formas.

Antes de propor a atividade, o educador fez a contextualização falando de alguns artistas e mostrando exemplos de algumas obras. Como de costume, sempre, durante ou após a contextualização o educador abria espaço para que as crianças pudessem comentar, fazer perguntas e relatar alguma experiência pertinente ao assunto abordado.

Logo após a contextualização, o educador convidou as crianças para que cada uma fizesse uma obra artística, e, para isso ele disponibilizou o material e as crianças puderam escolher conforme o interesse e criatividade de cada uma.

Nesse dia, de acordo com as observações avaliativas do educador, as crianças, no momento que desenvolviam a atividade foram capazes de relacionar o que estavam fazendo com o que haviam visto nos exemplos de obras, e quando questionadas se já haviam feito algo parecido nenhum foi capaz de relacionar a atividade realizada na semana anterior com a mesa pedagógica.

A partir desta avaliação, o educador pode planejar novamente o uso da mesa pedagógica. Desta vez, a estratégia utilizada foi limitar o uso as ferramentas disponíveis no jogo Super Artista Mágico. Primeiro, reuniu-se o grupo em torno de alguns suportes gráficos para o fazer artístico (pincel, tinta em diversas cores, lápis de cor, canetas hidrográficas, cola colorida).

Então, propôs-se para a turma que cada criança escolhesse um desses suportes para fazer um desenho, e, a partir daí, houve uma divisão formando-se dois grupos. O primeiro composto por crianças, que tiveram que ir até a mesa pedagógica levando com elas o suporte gráfico que cada um havia escolhido. Cada criança deveria localizar esse mesmo suporte na plataforma virtual, ou seja, no jogo Super Artista Mágico, e ali desenvolver o desenho virtualmente. Já no segundo grupo, cada criança recebeu uma folha de papel A4 para que pudesse desenhar utilizando o suporte gráfico também já escolhido.

Esse foi um momento em que a turma desenvolvia duas atividades distintas, porém parecidas, quando todos terminaram houve uma inversão, aqueles que estavam na mesa foram fazer um desenho no papel A4 e o que haviam desenhado no papel foram desenhar na mesa pedagógica.

Outro experimento vivenciado foi através de uma atividade proposta, novamente a turma foi dividida em dois grupos, desta vez o professor explicou que cada membro do grupo iria fazer uma produção artística na mesa pedagógica, enquanto os membros do outro grupo fariam uma produção artística utilizando

diferentes materiais, depois seria invertida a ordem, porém desta vez as crianças deveriam tentar reproduzir a mesma obra, mas agora em outro ambiente, ou seja, as que fizeram a obra no ambiente virtual iriam tentar reproduzi-la de forma concreta, quantos as que fizeram de forma concreta tentariam fazer uma reprodução virtual.

De acordo com planejamento do professor as atividades citadas acima procuraram alcançar dois objetivos específicos do conteúdo de Produção em Artes Visuais, sendo eles:

- Explorar as possibilidades oferecidas pelo diversos materiais, instrumentos e suportes necessários ao fazer artístico. (PINHAIS, p. 144, 2013).
- Produzir desenhos, pinturas, colagens, modelagens, dobraduras e recortes, com base em seu próprio repertório. (PINHAIS, p. 144, 2013).

Para avaliar se os objetivos haviam sido alcançados, além das observações diárias registradas pelo professor, ele organizou rodas de conversa para que cada um pudesse expor os desenhos e falar sobre cada experimento vivenciado.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Embora o uso dos componentes da mesa pedagógica não seja o objeto de discussão desse texto, a primeira etapa possibilitou que elas aprendessem a operar os componentes além de se familiarizarem com a interface virtual, mesmo aquelas que possuíam computadores em casa, pois conforme dito a mesa pedagógica é um computador adaptado para o trabalho pedagógico, diferenciando dos computadores domésticos.

Através do relato é possível observar que educador só iniciou a segunda etapa quando todos demonstravam não ter dificuldades para operar a mesa pedagógica.

Quando as crianças foram convidadas a fazer um desenho livre no Super Artista Mágico e explorar as diferentes ferramentas, foi possível perceber um envolvimento e interesse na realização da atividade por todas. Também notou-se uma curiosidade em explorar todas as ferramentas, ou seja, saber o que era possível fazer com cada uma delas.

No momento da projeção dos desenhos, foi possível observar reações de estranhamento e surpresa em relação às produções dos colegas, mas sempre de uma forma positiva. Sendo que alguns receberam elogios.

Já na atividade em que a turma foi dividida em dois grupos, onde um grupo desenharia no papel e outro na mesa pedagógica, o interesse e envolvimento em desenvolver as atividades foi perceptível em ambos os grupos, porém, os que realizavam a atividade na mesa pedagógica demonstravam ter um grau de interesse mais acentuado em relação aos demais. Isso se deve ao tempo dedicado, pois aqueles que realizavam a atividade no papel terminavam mais rápido em relação aos que estavam na mesa pedagógica. Quando houve a inversão, a situação se repetiu.

Outra situação que ocorreu com ambos os grupos foi que os desenhos feitos no papel, embora fossem realizados em um tempo menor, as crianças não deixavam de fazer com intencionalidade, ou seja, mesmo que o traçado não fosse bem definido, elas eram capazes de identificar o seu desenho e dizer o que era. O que não se repetiu ao se tratar dos desenhos feitos na mesa pedagógica, quando mostrados, nem todos conseguiram identificar o seu desenho.

Também se pode observar entre as crianças que, primeiro foram para a mesa pedagógica, foi que, algumas, quando foram desenhar no papel, fizeram tentativas de reprodução de algumas formas disponíveis no Super Artista Mágico, por exemplo, uma lua, uma estrela ou um coração. Enquanto, as que primeiro desenharam no papel, ao desenharem na mesa pedagógica, os desenhos não tinham nenhuma relação.

Quanto à atividade proposta, em que, primeiro, os integrantes de um grupo fariam um desenho na mesa pedagógica, que chamarei de grupo A, enquanto os outros fariam, a produção no ambiente real, que chamarei de grupo B, e depois eles trocariam de posição e com suportes diferentes tentariam reproduzir o que já haviam feito se pode observar que:

No grupo A as produções feitas na mesa pedagógica, embora tenham sido criativas, ficaram limitadas aos recursos oferecidos pelas ferramentas do Super Artista Mágico. Quando as crianças tiveram que fazer a reprodução de forma concreta, a criatividade pode se aflorar com maior intensidade, pois cada criança utilizou os recursos disponíveis com habilidade e parecido com o que haviam feito na mesa pedagógica, antes.

Com as crianças do grupo B, as produções feitas com os diferentes materiais concretos foram exatamente criativas e com uma apresentação visual

atraente. Quando elas foram tentar reproduzir na mesa pedagógica duas frases foram ditas por algumas crianças: “*eu não consigo*” ou “*como é que eu vou fazer?*”.

O educador notou que, em um conjunto de cinco crianças que chegavam até a mesa, essas frases eram ditas pelas primeiras crianças que iriam iniciar a atividade. O educador intervinha por meio de questionamentos, somente os primeiros, os quais faziam a busca no Super Artista Mágico, de uma ferramenta que pudesse reproduzir algum elemento ou composição da obra feita no papel pela criança. Como as demais permaneciam ao lado acompanhando e ouvindo tudo. Ao chegar a vez delas, buscavam o recurso e diziam o motivo de estarem usando determinada ferramenta.

Na avaliação do educador, foi registrado que, durante a roda de conversa sobre esta última atividade, em que as crianças puderam comparar as duas produções, as crianças do grupo A disseram ser mais fácil fazer a obra na mesa pedagógica, enquanto as crianças do grupo B apontaram ser mais fácil fazer a produção de forma concreta. Assim, nota-se que as crianças apontam a atividade que iniciaram primeiro como a mais fácil de realizar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato sugere que a Mesa Pedagógica Positivo pode sim, contribuir com o trabalho desenvolvido pelo educador, pois os recursos disponibilizados pela mesa atraem e estimulam as crianças no processo de interação.

Outro ponto a ser considerado é que a utilização da Mesa Pedagógica não ocorria sem haver um planejamento pelo educador. Assim, ao propor atividades, ele procurou estratégias que correspondessem ao conteúdo de Produção em Artes Visuais.

Também foi possível verificar nas avaliações e observações diárias que, em nenhum momento, a Mesa Pedagógica criou alguma dificuldade no processo de ensino-aprendizagem, tanto para o educador, quanto para os alunos.

O encaminhamento metodológico também foi importante para que os objetivos de aprendizagem fossem alcançados, pois ao pensar momentos em que as crianças, ora utilizassem a Mesa Pedagógica e ora desenvolvessem uma atividade com suportes concretos, oportunizou-se uma aprendizagem significativa,

pois a criança, ao perceber a relação entre as atividades passava a dar significado a tudo que fazia, seja na Mesa Pedagógica ou de forma concreta.

A última atividade, durante a qual houve uma divisão da turma em dois grupos, A e B, nos dá evidências que os estudos sobre o uso da Mesa Pedagógica na Educação Infantil carecem de um aprofundamento, pois há indícios de uma contradição.

Como sugestão, para que isso seja esclarecido, é necessária uma investigação minuciosa com um intervalo de tempo maior, explorando outros jogos da Mesa Pedagógica como: Descobrimos a Matemática 1 e 2 (cores e formas, direções e grandezas), Pooh Jardim, O Livro do Pooh, Mickey Jardim e Kid Pix Deluxe 3, bem como, diferentes atividades e conteúdos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Educação Infantil**: prioridade imprescindível. 7 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

CASTRO, Karina Wagner. **O uso da Mesa Educacional Alfabeto e suas possibilidades no processo de alfabetização**. 42 f. Trabalho de conclusão (Graduação em pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/39543>. Acesso em: 28 jan. 2015.

CITELLI, Adilson. **Comunicação e educação**. A linguagem em movimento. 3 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.

LEITE, Lígia Silva. Mídia e a perspectiva da Tecnologia Educacional no Processo Pedagógico Contemporâneo. **Tecnologia e Educação**: as mídias na prática docente / Wendel Freire (org.); Dimmi Amora et al. 2 ed. Rio de Janeiro: Wal Editora, 2011.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de Cartógrafo – Travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. Tradução: Fidelina Gonzáles. Coleção Comunicação Contemporânea 3, São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MOREIRA, Alberto da Silva. Cultura Midiática e Educação Infantil. **Educação & Sociedade**, Campinas, vol. 24, n. 85, p. 1203-1235, dezembro 2003.

PINHAIS, Secretaria Municipal de Educação de. **Proposta Pedagógica Curricular, Educação Infantil**. Pinhais: SEMED, 2013.

SOUZA, Daiany Ferrão Pires de. **Mesa educacional como ferramenta de aprendizagem nos anos iniciais**: uma análise do uso pelos professores da EMEF Dr. Paulo da Silva Couto. 45 f. Trabalho de conclusão (Especialização em Mídias na Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/95951>. Acesso em: 28 jan. 2015.

WOLTON, Dominique. **Informar não é Comunicar**, Tradução: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2011.

INFORMÁTICA, Positivo. **Mesa Educacional Mundo das Descobertas**. Disponível em: <http://www.positivoteceduc.com.br/wp-content/uploads/2013/09/Mesa-mundo-das-descobertas.jpg>. Acesso em 07/03/2015.